JEUX DE FLÉCHETTES ÉLECTRONIQUE

MANUEL DE L'UTILISATEUR

INTRODUCTION

- Merci d'avoir acheté le jeu de fléchettes électronique 208 / 208C/ 216 / 216C d'Echowell. Lire ce manuel attentivement et vous familiarisez avec le jeu de fléchettes avant de jouer.
- Ce manuel d'utilisation est imprimé pour l' 216 / 216C est conçu pour 1 à 16 pour jouer avec 30 séries de jeux; 208 / 208C est conçu pour 1 à 8 joueurs pour jouer 21 séries de jeux.
- La série des 30 jeux comprend: 301 à 1001, Cricket avec Score, Cricket sans Score, Cricket Couper Au-Travers, Ludo (Mensch Ärgere Dich Nicht), Tueur, Scram, Scram Cricket, Dessus, Sur le Leader, Sous, Sous le Leader, Compte, Le Plus Haut Score, Autour de l'Horloge, Tir à l'Aveuglette, Shanghai I, II & III, A Moitié, Suivez le Leader, Libre, Tout 51 Par 5, Bingo, 21 Points, Penny, DD41, Les Dix Meilleurs, Rouge & Vert, 9 Vies, Cricket Anglais, Football, Billard (9 Boules), Snooker, Baseball, Golf, Tennis.
- Toutes les descriptions concernant les jeux de LUDO, Tueur, 21 Points, Pousser Un Penny, Les Dix Meilleurs, Rouge & Vert, Cricket Anglais, Football et Snooker ne correspondent pas à l' 208 / 208C . Alors que 208 / 208C est pour 8 joueurs lorsque vous l'vez acheté nous ne mentionnons que 16 joueurs dans les règles du jeu.
- Une grande aire licenciée "DIAMOND™" permet de rattraper ls fléchettes manquées.
- Quinze effets sonores et option d'allumage ou d'arrêt du son.
- Le bouton Effacer permet au joueur d'éliminer le score des mauvais tirs ou mauvaises opérations.
- Design esthétique et structure ABS durable. Il ne s'agit pas seulement d'un jeu de fléchettes d'une qualité excellente, mais aussi une superbe décoration pour toute la maison.
- L'indication "Collé" permet au joueur de corriger rapidement et facilement le segment collé sur le tableau.
- Comprend un adaptateur CA/CC, 6 fléchettes à bout mou et 14 bouts de rechange.

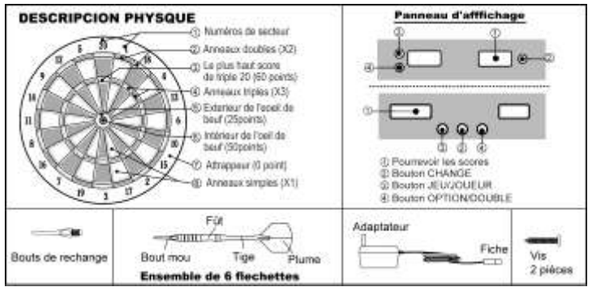
INSTRUCTIONS POUR UNE INSTALLATION RAPIDE

1. Insérez l'Adaptateur dans une prise électrique, puis insérez la Fiche dans la douille sur le côté droit du plateau à fléchettes.
2. Pressez tout bouton pour arrêter la lecture d'auto-test de l'écran.
3. Appuyer sur le bouton GAME pour choisir un jeu voulu; appuyer sur OPTION pour choisir une option voulue de jeu.
4. Pressez le bouton Changer pour confirmer le jeu, les définitions des options et passer au panneau de défitions suivant.
5. Pressez le bouton Joueur pour choisir entre 1 à 8, 12 ou 16 joueurs ou 2 équipes/joueurs et pressez le bouton Option pour sélectionner double dedans/dehors pour les jeux '01 uniquement.
6. Pressez CHANGEMENT DE JOUEUR pour commencer le jeu.
7. Pressez CHANGEMENT DE JOUEUR après chaque match pour changer de joueur.
8. Appuyer et tenir le bouton RE-START pendant 2 secondes pour recommencer un jeu nouveau.

NOTE DE SECURITE

1. Ce jeu est conçu pour des fléchettes à bout mou uniquement, les fléchettes à bout métallique risquant d'endommager le panneau.
2. Les jeu de fléchettes est pour adultes. Il comprend des objets pointus et les enfant doivent jouer sous la surveillance d'adultes.
3. Fates toujours bien attention en jouant et ne lancez jamais de fléchette sans vous être assuré par avance de ne pouvoir blesser personne.
4. Cet appareil inclut des petites manches et ne convient donc pas aux enfants en-dessous de 3 ans.
5. Cet appareil ne doit être utilisé qu'avec un transformateur (sortie 9V DC/300 mA).
6. Déconnectez l'appareil de son transformateur avant le nettoyage.
   - ♦ Veuillez conserver ce mode d'emploi dans son entier, car il contient non seulement des informations détaillées sur ce jeu de fléchettes, mais est ausso une preuve pour la garantie de ce produit.

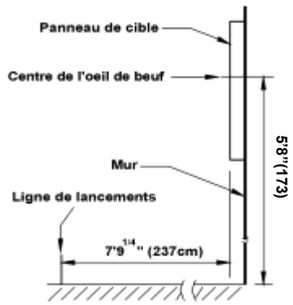
DESCRIPTION PHYSQUE



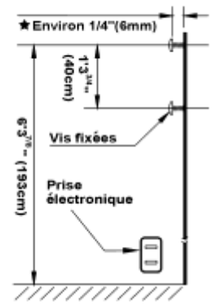
INSTALLATION

1. Sélectionnez in lieu convenable conforme aux normes internationales pour la hauteur et la distance indiquées dans le schéma et assurez-vous que la longueur du câble de l'adaptateur soit suffisante pour être étendue du tableau de fléchettes à la prise électrique.
2. Percez le trou de la vis supérieure à une hauteur de 193 cm du sol et le trou de la vis inférieure à 40 cm depuis la verticale de la première.
3. Accrochez le tableau sur les deux vis. Tirez légèrement sur le tableau pour vous assurer qu'il ne puisse pas tomber au moment de l'utilisation.
4. Les deux vis fixées ne doivent pas avoir une longueur supérieure à 8mm afin d'éviter d'endommager le circuit intérieur et aussi pour bien fixer le tableau.

Normes Internationales



Positions de fixation des vis



FLECHETTES ET BOUTS

1. Les bouts ne plastiques se cassent facilement et il est difficile aussi d'enlever les fléchettes du tableau si vous utilisez des bouts métalliques lourds. Les fléchettes avec bout mou ne pèsent que 12 à 16 grammes et sont les plus recommandées pour le tableau électronique. N'utilisez donc pas de fléchettes dont le poids dépasse 19 grammes.
2. N'essayez pas de pousser les bouts cassés dans la manche interne du tableau lorsqu'ils collent dans les trous des segments de cibles. Sinon, le bout cassé sur la manche interne du tableau gênera les segments de cibles et influencera la détection effectuée par le tableau. Veuillez vous référer aux descriptions dans la Section Dépannage de ce manuel. *Relâchez les vis sur le couvercle du bas du tableau pour l'enlever, maintenez le bout cassé avec des pinces et poussez-le en-dehors de la manche interne du segment de cible.*

FONCTIONNEMENT DES BOUTONS

Le cible comporte trios boutons offrant différentes fonctions:

Boutons	Choix d´un jeu	Lancement d´un jeu
CHANGE II >RE-START (redémarrer)	Confirmer le choix. -	Passer au joueur suivant. Recommencer une nouvelle partie.
GAME/PLAYER Afficher le score II > Afficher la partie II >DELETE (effacer)	OptionsGame/Player. - - -	- Scores défilants. Affichage de la partie. Effacer le score de la fléchette en cours.
OPTION II >SOUND	Double/Triple In/Out Son activé/désactivé.	Bloquer/débloquer la cible. Son activé/désactivé.

1. Sans II >: Appuyez sur le bouton.
2. II > Game REVIEW (afficher la partie): maintenez le bouton enfoncé après l'affichage du score.
3. Avec II >: Appuyez et maintenez enfoncé pendant 3 secondes.

ÉCRAN LCD

1. Les 2 écrans d'affichage affichent l'état des scores pour chaque joueur.
2. La cible affiche "rd#" (numéro de manche) et "P-#" (numéro de joueur) suivi du score cumulé du joueur". Appuyez sur GAME (Jeu) pour commencer la partie ou pour passer au joueur suivant.
3. "PL-# et 1, 2, 3 ou 4 points" apparaît dans l'écran de Score Temporaire pour indiquer qu c'est au tour du joueur 1, 2, 3 ou 4 si moins de 4 joueurs ont été sélectionnés. Les points des nombres des joueurs disparaîtront lorsque plus de 4 joueurs sont sélectionnés.
4. Troi points clignotants apparaissent sur l'écran de Score Cumulatif pour indiquer le nombre de fléchettes restant à lancer dans cette manche. Chaque fléchette ayant réussi éliminera un point. Le tableau de fléchettes indique aussi l'état du Commencement. Le tableau affiche "P#F# et le score final" et "#è" alternativement pour indiquer quel joueur gagne la partie dans quelle manche; une mélodie résonne ensuite pour le gagnant.
5. The dartboard indicates the patented closed status of a Cricket game as below:
   - Le statut fermé de chaque valeurest affché sur la rangée inférieure de l´écran pour le joueur en cours.
   - La marque médiane s´allume pour indiquer que le joueur en cours n´a pas de fléchette sur la valeur.
   - Les trios marque inférieures indiquent l'écran de fermeture actuel.
   - La marque supérieure gauche s´allume pour indiquer qu´un joueur au moins a fermé la valeur.
   - La marque supérieure s´allume pour indiquer que la valeur a été fermée par tous les autres joueurs et que le joueur en cours ne peut marquer des points avec cette valeur aprés qu´il l´ait fermée.

REGLES DES JEUX

REGLES GENERALES SUR LES JEUX DE FLECHETTES

1. Une manche (un tour) consiste à lancer trois fléchettes. Toute fléchette qui rebondit ou qui tombe hors de la cible ne peut pas être relancée.
2. Les joueurs jouent chacun à leur tour. Pour décider de la séquence de tir en voulant tirer sur le Taureau, le joueur doit toucher l'Oeil de Taureau aussi près que possible.
3. Les scores simples marquent le numéro de chaque segment, les anneau doubles (ou triples) doivent doubler (ou tripler) le numéro de sgment, le boeuf extérieur marque 25 points et le boeuf intérieur marque 50 points (double 25).

JEUX '01 : 301, 501... à 1001(A01), 1-16 JOUEURS

1. Chaque joueur commence avec un score de 301, 501…901 ou 1001. Le but du jeu est de réduire autant que possible le score du départ. Lorsque le joueur a atteint exactement 0, il a fini le jeu.
2. La manche est un "ECHEC" (affiche buSt) lorsqu'un joueur lance un fléchette avec pour résultat un score supérieur au score restant. Cela arrête alors la manche actuelle et fait revenir le score du joueur à celui de la manche précédente.
3. Il y a quatre options DOUBLE INT/EXT dans chaque jeu '01:
   - **a). DOUBLE INT:** Le joueur doit toucher un nombre dans l'anneau double ou la partie intérieure du centre de la cible (50 points) pour pouvoir commencer la partie.
   - **b). OUVERTURE INT:** Toucher n'importe quel numéro pour commencer le jeu.
   - **c). DOUBLE EXT:** Le joueur doit toucher un numéro dans l'anneau double pour mettre le score à zéro précisément et terminer le jeu. La manche du joueur sera un "Echec" lorsque le score sera à 1 point en-dessous de l'état option Double Ext.
   - **d). OUVERTURE EXT:** Un numéro doit être touché pour atteindre le score de précisément et terminer le jeu.

CRICKET AVEC SCORE (SUPER CRICKET) : OPTION 2 à 16 JOUEURS

1. Le but du jeu est, pour chaque joueur/équipe de "fermer" chaque numéro de 15 à 20 plus l'oeil de boeuf. Le premier à le faire gagne la partie.
2. Un joueur "ferme" un numéro précis ou l'oeil de boeuf en touchant 1 triple, 1 double plus 1 simple ou 3 simples. L'oeil de boeuf extérieur est considéré comme un simple alors que l'oeil de boeuf intérieur est considéré comme un double.
3. Le joueur "fermant" un numéro précis "possède" ce numéro et peut marquer des points dessus jusqu'à ce que d'autres joueurs ne le ferment à leur tour.

CRICKET SANS SCORE: 1 à 16 JOUEURS

Le jeu est plus simple que le Cricket avec Score. Le but du jeu est uniquement de "Fermer" les numéros de 15 à 20 plus l'oeil de boeuf. Le premier joueur à femrer les numéros cibles gagne la partie. Nul besoin de comparer les scores.

CRICKET COUPER AU TRAVERS: OPTION 2 à 16 JOUEURS

1. Le jeu se joue de la même manière que pour le Cricket avec Score, sauf que lorsqu'un joueur ferme un numéro, le score pour les autres fléchettes est donné aux adversaires avec le même numéro à ouvrir Le premier joueur avec tous ses numéros fermés et le score le plus bas gagne la partie.
2. Tous les affichages sont identiques à ceux dans le Cricket avec Score.

LUDO (MENSCH ÄRGERE DICH NICH): 300 à 900, 2 à 16 JOUEURS

1. Règles ud jeu de fléchettes LUDO:
   - **a).** Chaque joueur commence avec 0 point et en rajoute sur un score accumulé avec chaque fléchette, mais ce score peut retomber à 0 point lorsque le joueur précédent est "tué" par le tueur actuel. Pour tuer un adversaire (le faisant donc recommencer depuis 0 point) en marquant contre l'adversaire sur la même valeur et unité des dix premières places (comparaison des valeurs numériques 10' et 1' uniquement, nul besoin de comparer sur 100') que le score accumulé de l'adversaire. Chaque fléchette réussie peut tuer un adversaire et il est ainsi possible de tuer 3 adversaire en une seule manche.
   - **b).** Le joueur actuel aura 1 "Vie" en plus lorsqu'il tuera un adversaire en une seule fois.
   - **c).** Tout score accumulé entre 0 et 29 points est situé dans la zone de sécurité et le joueur actuel ne peut tuer l'adversaire sur 0 point lorsque son score est inférieur à 30 points
   - **d).** Il y a deux façons de gagner au LUDO:
     - ♦ Les points accumulés ont atteint ou dépassé. Le score cible peut être prédéfini depuis 300, 400,…à 900 points (avec un accroissement de 100 points).
     - ♦ Tuer 7 fois son adversaire (éliminer ses 7 vies).
2. Intervalle de score affiché:
   Le tableau comparera la valeur des 2 chiffres des dizaines et unités du score du jouer actuel avec celui des autres joueurs. Si la différence de score ne dépasse pas 60 points, le tableau affichera cette différence avec le nombre du joueur précédent. Il affichera respectivement toutes les différences de score si il y a plus de 2 différences de score inférieures à 60 points. Il montrera le symbole "--H-" si aucune différence de score n'est inférieure à 60 points. Par exemple: 39H7 et 43H2 sont affichés pour indiquer que le joueur actuel peut toucher le 39 pour tuer le joueur 7 et toucher le 43 pour tuer le joueur 2.

TUEUR

1. Le but du jeu, comme son nom l'indique, est de "tuer" les adversaires avant que vous ne soyiez vous-même éliminé. Le dernier joueur ou la dernière équipe à rester en vie gagne la partie.
2. Tous les numéros sont jouables, suaf l'oeil de boeuf.
3. Au début du jeu, chaque joueur doit lancer une fléchette avec la main opposée pour sélectionner son propre numéro. Chaque joueur doit avoir un numéro différent. Si un joueur rate le tableau ou touche un numéro déjà occupé ou touche l'oeil de boeuf, il doit recommencer son tir.
4. Il ya 2 options de jeu: Killer (Anneau Double), Killer (3-7 Vies).

TUEUR : (3-7VIES, OPTION 2-16 JOUEURS)

1. Dans l'option 3-7 Vies:
   - **a).** Chaque joueur a aucune vie au début du jeu.
   - **b).** Le joueur deviendra tueur s'il a accumulé le nombre prédéfini de vies en touchant son propre numéro. Le nombre de vies pouvant être prédéfinies va de 3 à 7.
   - **c).** Les vies d'un tueur ne seront pas augmentés ni réduites s'il touche son propre numéro.
   - **d).** Un tueur peut perdre le titre de tueur si son propre numéro est touché par un autre tueur, mais le réucpérera s'il obtient de nouveau le nombre de vies prédéfini.
   - **e).** Tous les doubles et les triples comptent pour simples.
   - **f).** Un joueur peut donner une vie en plus à un autre pr accident et la mélodie "Ha, Le, Lu, Ya" résonne alors.
   - **g).** Un tueur ne peut éliminer un joueur avant que celui-ci n'ait obtenu sa première marque. La première fois que le numéro d'un joueur sera touché par un tueur ajoutera une vie pour ce joueur.
   - **h).** Le joueur sera alors définitivement éliminé si le tueur touche de nouveau ce numéro ave ses fléchettes restantes
2. Le dernier a rester en vie gagne la partie et la mélodie de la victoire résonne alors.

TUEUR: DBL (ANNEAU DOUBLE), OPTION 2 à 16 JOUEURS

1. L'option "dbL" provient du jeu traditionnel, cela signifie:
   - **a).** Un joueur doit toucher l' "anneau double" de son propre numéro pour devenir le tueur.
   - **b).** Le tueur doit aussi toucher l' "anneau double" des numéros des adversaires pour les tuer. Le tueur peut se tuer par accident ou perdre une vie lorsqu'un autre joueur touche à son tour son numéro.
   - **c).** Un tueur le reste toujours jusqu'à ce qu'il perde toutes ses vies et soit éliminé.
2. Le dernier à rester en vie gagne la partie et une mélodie résonne.

CRICKET SCRAM: 7T (7 CIBLES), OPTIONS 2-16 JOUEURS

1. Le jeu se joue de la même manière que pour le Scram, sauf qu'il utilise les numéros 15 à 20 et l'oeil de boeuf. Chaque joueur doit toucher trois fois un numéro pour pouvoir l'effacer.
2. Les défenseurs effacent un numéro précis de l'oeil de boeuf en touchant 1 triple, 1 double plus 1 simple ou 3 simples. L'oeil de boeuf extérieur est considéré comme simple et l'oeil de boeuf intérieur comme double.

SCRAM : 21T (21 CIBLES), OPTIONS 2-16 JOUEURS

Le jeu se joue sur tous les numéros, de 1 à 20 plus l'oeil de boeuf. L'écran d'affichage affiche l'état "EFFACE" des 21 nombres, chaque marque indique un nombre comme ci-dessous:

-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
-	-	-	-	-	-	-
20	19	18	17	16	15	B
14	13	12	11	10	9	8
7	6	5	4	3	2	1

2. La tâche pour l'attaquant est de marquer autant de points que possible en touchant n'importe quel numéro. La tâche des défenseurs est, elle, de toucher une fois dans l'ordre chaque numéro 1-20 et l'oeil de boeuf.
3. La manche du joueur est terminée lorsque tous les nombres sont effacés.
4. Le jeu continue jusqu'à ce que la manche du dernier attaquant soit terminée. Le tableau de fléchettes compare le score total de tous les joueurs et classe ceux-ci avec P#F# selon leur score pour indiquer qui a le score le plus élevé.

DESSUS: CON, LDR, OPTIONS 2 à 16 JOUEURS

1. Le but du jeu, pour tous les joueurs est de lancer leurs 3 fléchettes pour obtenir un résultat égal ou supérieur à CELUI DU LEADER.
2. Votre score deviendra celui du nouveau leader sans perdre de vie lorsque votre score dans une manche est égal ou supérieur à celui du précédent leader, mais vous en predrez une dans le cas contraire.
3. Chaque joueur commence avec 7 vies et le dernier joueur à rester en vie gagne la partie.

DESSUS: CON (CONTINUER), OPTIONS 2 à 16 JOUEURS

Avec l'option "Continuer", le leader perdra aussi une vie lorsque son score, dans une même manche, est inférieur à celui du leader (y compris le sien) et le score du leader est toujours conservé sur sa plus haute valeur. Le score ne peut qu'être augmenté.

DESSUS: LDR (LEADER), OPTIONS 2 à 16 JOUEURS

Le tableau montrera " ð ---" et "LEA" pour le leader précédent s'il n'y a aucun opposant pour devenir le nouveau leader après une manche. Cela indique que le joueur a le droit de fournir de nouveau le score d'un nouveau leader et ne perd pas de vie, bien que score du nouveau leader soit inférieur à celui du leader précédent.

SOUS: CONTINUER, LEADER, OPTIONS 2-16 JOUEURS

1. Le but du jeu pour les joeurs est de lancer 3 fléchettes afin que leur score soit égal ou inférieur à "CELUI DU LEADER".
2. Votre score deviendra celui du nouveau leader et vous ne perdrez aucune vie dans une manche si votre socre est égal ou inférieur à celui du leader précédent, sinon vous en perdrez une.
3. Chaque joueur commence avec 7 vies et le dernier à rester en vie gagne le jeu.
4. Chaque fléchette manquée compte comme le résultat maximal, qui est 60 points.

SOUS (LDR: OPTION LEADER)

1. Les affichages pour ce jeu sont identiques à ceux de l'option Leader dans le jeu Dessus.
2. Le panneau de cible montrera "LEA"et "u- - -" pour le précédent leader s'il n'y a aucun adversaire devient un nouveau leader après un round. Ceci indique que le joueur a le droit d'émettre de nouveau le score du leader précédent et de ne pas perdre aucun rescapé bien que le score du nouveau leader soit supérieur à celui du précédent.
3. Le tableau passera à la fin de la manche si le score du joueur est supérieur à celui du leadre, même si 1 ou 2fléchettes ont été lancées uniquement.
4. Chaque fléchette ratée compte pour 60 points qui serotn ajoutés automatiquement au score du joueur en pressant le bouton Changement de joueur, afin que le joueur ne puisse pas lancer une fléchette sur le sol ou dans l'anneau attrapeur pour obtenir un score moins élevé. De même, 60 points sont aussi comptés lorsque vous effacez le score d'une fléchette.

SOUS:CON (CONTINUER), OPTIONS 2-16 JOUEURS

Sur l'option Continuer, le leader peut aussi perdre une vie dans une manche lorsque son score est supérieur à celui du leader (y compris au sien) et le score du leader reste à la moindre valeur. Cela peut être changer seulement en un score plus faible.

AUTOUR DE L'HORLOGE: ---, -2-, -3-, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Le but du jeu est de toucher chaque numéro (dans l'ordre) en une fois de 1 à 20, puis de toucher l'oeil de boeuf. Après chaque tir, le joueur peut passer au numéro suivant. Le premier joueur à atteindre le numéro 20 et à toucher l'oeil de boeuf gagne le jeu.
2. Il y a 3 options pour ce jeu:
   - **a). "---" Autour de l'Horloge :** Tous les points doubles et triples comptent comme simples.
   - **b). "-2-" Autour de l'Horloger Double**: Chaque joueur doit toucher une fois chaque numéro double, du double 1(D1) au double 20 (D20), y compris l'oeil de boeuf (E50).
   - **c). "-3-"Autour de l'Horloge Triple:** Chaque joueur doit toucher une fois chaque numéro triple, du triple 1(T1) au triple 20 (T20), y compri l'oeil de boeuf (E50).

COMPTE DES POINTS : 100, 200 … à 900, OPTION 1-16 JOUEURS

1.Chaque joueur commence le jeu avec 0 point et ajoute le score avec celui obtenu par les fléchetets.
2. Le premier joueur à atteindre ou à aller au-delà du score prédéfini gagne la partie.

LE SCORE LE PLUS ELEVE: 6-15RD, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Le but du jeu est d'obtenir le score le plus élevé.
2. Tout d'abord, prédéfinissez un nombre de manches. Le tableau comparera le résultat final du joueur affichera automatiquement dans après que le dernier joueur ait lancé la 3ème fléchette dans la manche prédéfinie et la mélodie de victoire résonnera.
3. Le tableau ne peut pas comparer compare automatiquement le score d'un joueur si le dernier joueur n'a lancé qu'une partie des 3 fléchettes sur l'aire de tir dans la dernière manche. Pressez alors le bouton Changer pour finir le jeu et comparer les résultats.

TIR A L'AVEUGLETTE: 6-15 MANCHES, OPTION 1-16 JOUEURS

1.Le but du jeu est de toucher automatiquement le tableau de fléchettes. Le compte des points est le suivant:

SEGMENT	SINGLE	DOUBLE	TRIPLE	E25	E50
POINTS	1	2	3	3	5

2. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie.

SHANGHAI I

1. Ce jeu joue en séquence les numéros de 1 à 7.
2. Les joueurs lancent sur 1 dans la 1ere manche, sur 2 dans la 2eme manche et ainsi de suite jusqu'à la 7eme et dernière manche.
3. Seules les fléchettes ayant touché le numérode la manche comptent pour le score, les comptes doubles et triples.
4. Le joueur avec le score le plus élevé gagne le jeu après que le dernier joueur ait lancé toutes ses fléchettes dans la 7eme manche et une mélodie de victorie résonne.

SHANGHAI II

Ce jeu se joue dans le même format que Shanghai 1, sauf qu'un joueur peut gagner tout de suite dans une des trois manches en touchant un simple, double ou triple dans tout ordre.

SHANGHAI III

1. Les joueurs lancent leurs fléchettes sur les numéros allant de 1 à 20.
2. Chaque joueur commence sur le numéro 1, puis tire sur le numéro 2 et ainsi de suite.
3. Un joueur peut gagner de suite en touchant dans une manche dans tout ordre un simple, double ou triple.
4. Le joueur avec le score le plus élevé après que le dernier joueur ait lancé sa dernière fléchette dans la 7eme manche ou celui étant le premier à atteindre 20 gagne.

A MOITIE: HASARD, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Le tableau donne automatiquement un numéro au hasard affiché sur la fenêtre du joueur au début de chaque manche.
2. Le numéro fourni ne change pas durant toute la manche. Tous les joueurs peuvent continuer de lancer leurs 3 fléchettes sur ce segment pour cumuler leur score et doubler ou tripler le compte.
3. Le score d'un jouer sera automatiquement divisé en deux si la cible n'a pas été touchée au moins une fois par manche et la mélodie “Ha, Le, Ya” résonne. Mais si au moins une fléchette a touché l'attrapeur, le joueur doit presser le bouton CHANGEMENT et le score sera divisé en deux.
4. Le tableau de fléchettes fournira de nouveau un numéro au hasard pour chaque manche et le jeu continuera jusqu'à ce que le dernier joueur ait lancé toutes ses fléchettes au cours de la 7eme manche.

A MOITIE: 12 MANCHES, OPTION 1-16 JOUEURS

Ce jeu est joué avec le même format que dans A Moitié (Hasard), sauf que le tableau de fléchettes fournit des numéro fixes de 12, 13, 14, -db-, 15, 16, 17, -tr-, 18, 19, 20 et -bE- pour chaque manche avec un total de douze manches.

SUIVEZ LE LEADER: CONTINUER, LEADER, OPTIONS 2 à 16

1. FAIRE UNE PARTIE:
   a). Le but du jeu est de toucher un “Numéro Cible”. Celui-ci est fourni par le “leader.
   b). Le joueur doit toucher la cible au moins une fois par manche, sinon il perdra une vie.
   c). Si vous touchez la cible et que vous n'avez pas perdu de vie, vous deviendrez le leader vous aurez alors à fournir un nouveau numéro cible en lançant de nouveau une fléchette sur l'aire de score.
   d). Le simple, le double et le triple sont des numéros différents. Par exemple, le numéro cible est “=18”, le joueur ne peut devenir le leader qu'en touchant l'anneau double du numéro 18 uniquement
   e). Si le joueur touche le numéro cible avec la 3eme fléchette d'une manche, le précédent numéro cible est conservé sans changement. Le joueur n'a pas besoin de lancer sa fléchette de nouveau sur une nouvelle cible.
   f). Si le joueur touche le numéro cible avec la 1ere ou la 2eme fléchette d'une manche et qu'il rate toutes les autres fléchettes de cettemanche, le tableau fournira alors automatiquement un numéro ciblefacile de “H- 3” après que le joueur ait pressé le bouton CHANGEMENT. Cela est prévu pour éviter que le leader lance délibérément au loin ses fléchettes pour obtenir une nouvelle cible identique à la denrière qui était difficile.
   g). Chaque joueur commence avec 7 vies et le dernier à rester en vie gagne la partie.
2. Il y a deux options de jeu: L'option “Continuer” est conforme aux règles traditionnelles et l'option “Leader” est une modification par ECHOWELL et convient mieux aux débutants.

SUIVEZ LE LEADER (LDR: OPTION LEADER)

1. Choisir un leader et commencer le jeu:
   a). Chaque joueur commence avec 7 vies affichées sur chaque fenêtre.
   b). Le tableau de fléchette un numéro au hasard en tant que le premier numéro cible.
   c). Chaque joueur lance une fléchette sur le numéro jusqu'à ce qu'un d'entr'eux devienne le leader.
   d). Si personne n'a touché le numéro cible, auucne vie ne sera perdue jusqu'à ce qu'un leader soit choisi.
2. Si un joueur n'a pas réussi à toucher le nombre cible durant la manche, il perd une vie indiquée par le nombre de vies réduit de 1. Le joueur suivant continue de tirer sur le nombre du segment, etc.
3. Si tous les joueurs ratent le nombre cible après une manche, le tableau affichera le symbole "---- et LEA"., en attente d'une nouvelle cible sur l'aire de score devant être touchée par une fléchette. Le laeder ne perd auucne vie en choisissant une nouvelle cible.
4. Le tableau affiche aussi automatiquement le numéro cible "-3-" après avoir pressé le bouton Changer si un joueurtouche le numéro cible et devient le leader, mais rate toutes ses fléchettes restantes durant sa manche.
5. Le gagnant est le dernier joueur à rester en vie et une mélodie de victoire résonne pour lui.

SUIVEZ LE LEADER: CON (CONTINUER), OPTIONS 2-16 JOUEURS

Le jeu se joue dans le même format qu'avec l'option Leader, sauf que le leader doit aussi toucher le numéro de cible si tous les autres joueurs l'ont raté dans une manche, sans quoi il perdra aussi une vie. Le jeu “Continue” toujours sur le même numéro cible jusqu'à ce qu'un des joueurs ne le touche, pouvant alors en changer.

TOUT 51 PAR 5: 31, 41 … à 91, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Le but du jeu est de réduire le score prédéfini de chaque manche depuis 31, 41, 51…ou 91.
2. Le jeu semble très simple, mais il est en fait assez difficile à maîtriser et demande une très grande précision de tir, comme le total des points pour chaque manche doit être divisible par 5 pour recevoir tout score. Par exemple, si un joueur obtient 25 points dans une manche, son score réel n'est que 5 points (25÷5=5).
3. Tout score non divisible par 5 ne compte pas, par exemple si un joueur obtient un score de 47 points, son score réel est 0 car 47 n'est pas divisible par 5. En cas d'échec des 3 fléchettes, le joueur n'obtient pas non plus de score.
4. La manche est un “Echec” lorsqu'un joueur obtient un score plus élevé que le score restant.
5. Le premier joueur à atteindre 0 très précisément est le gagnant de la partie.

BINGO: 6-15 RD(MANCHE) , OPTION 1-16 JOUEURS

1. Tout d'abord, le joueur doit chercher à jouer les numéros 1, 2, 3, 4 ou 5 pour avoir une chance de faire BINGO.
2. Le tableau de fléchettes fournira un numéro parmi les chiffres 1, 2, 3, 4 ou 5 si le joueur n'a touché aucun des chiffres de jeu d'origine. Le joueur obtiendra 1, 2 ou 3 points si le numéro fourni est le même que le numéro touché 1, 2 ou 3 fois dans la manche. Celle-ci est terminée si les 3 fléchettes sont des échecs.
3. Le joueur peu tenter son score en continuant de lancer des fléchettes sur le numéro fourni. Son score doublera avec chaque tir sur ce numéro ou sera divisé par deux en cas d'échec. Le score maximal par manche est 10 points et le score minimal est 0 point. Le score ne changera pas si le joueur choisit de ne pas tenter sa chance en pressant le bouton Changer pour passer au joueur suivant.
4. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie une fois que le jeu est terminé.

21 POINTS: 3 à 9 MANCHES, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Le but du jeu est d'obtenir le plus grand nombre de vies possible pour gagner.
2. Les joueurs obtiennent des vies de 2 façons:
   a). Obtenir exactement 21 points avec 1, 2 ou 3 fléchettes.
   b). Posséder le score le plus élevé, mais inférieur à 21 points si personne n'a excatement obtenu 21 points dans cette manche.
3. La manche est un “Echec” quand le score est supérieur à 21 points ou que toutes les fléchettes sont ratées et que le bouton Changement est pressé.
4. Le joueur avec le plus grand nombre de vies à la fin du jeu gagne la partie.

POUSSER UN PENNY (PENN): ----, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Le but du jeu pour chaque joueur est de remplir 3 marques dans chaque numéro de 15, 16 … 20 à l'oeil de boeuf en séquence. Le premier joueur à remplir tous les numéros en séquence gagne la partie.
2. Le joueur peut obtenir 1, 2 ou 3 marques en touchant l'anneau simple, double ou triple du numéro en jeu.
3. Si un joueur obtient plus de 3 marques dans le numéro en jeu, les marques en trop sont données au joueur suivant.
4. La dernière marque doit être achevée par le joueur lui-même.

DOUBLE 41 (DD41): 12 RD (MANCHE), RAN (HASARD), 1-16 JOUEURS

1. Il y a 2 options: Option 12 Manches et option Hasard.
2. L'option 12-Manches est similaire à celle ud jeu A Moitié, sauf que chaque joueur a 41points pour commencer le jeu au lieu de 0 points. Les nombres de jeu sont 12, 13, 14, db, 15, 16, 17, tr, 18, 19, 20, et -bE- pour chaque manche, pour un total de 12 manches.
3. L'option Hasard est similaire à celle du jeu A Moitié, sauf que chaque joueur a 41points pour commencer le jeu au lieu de 0 points.
4. Veuillez vous référer aux règles de jeu d'A Moitié pour de plus amples détails.

LES DIX MEILLEURS : ---, -2-, -3-, -E, OPTION 1-16 JOUEURS

1. Sélectionnez ---, -2-, -3- ou -E- en premier, le symbole “---”, “-2-” or “-3-” indique tous les segments, anneau double ou triple, du numéro fourni à être touché par tous les joueurs durant la manche. Vous pouvez vous exercer avec l'oeil de boeuf en sélectionnant “-E-”.
2. Le tableau de fléchettes fourni un numéro au hasard au début du jeu. Tous les joueurs doivent continuer de lancer 10 fléchettes dans une manche sur le sgement cible du numéro.
3. Chaque fléchette réussie marque 1 point. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie après que tous les joueurs aient lancé les 10 fléchettes.

ROUGE CONTRE VERT (R-G): ---, -2-, -3-, OPTION 2 JOUEURS

1. Le but de ce jeu est de laisser le joueur 1 toucher chaque numéro une fois de 20, 18, 13, 10, 2, 3, 7, 8, 14 à 12 in séquence et le joueur 2 doit toucher chaque numéro de 5, 9, 11, 16, 19, 17, 15, 6, 4 à 1 in séquence. Après avoir touché un numéro en jeu, le joueur peut passer au numéro suivant.
2. Sélectionnez tout d'abord l'option ---, -2- ou -3-. Les joueurs peuvent toucher tous les segments du numéro lorsque “---” est sélectionné, les joueurs doivent toucher le segment double ou triple du numéro si “-2-” ou “-3-” est sélectionné.
3. Le premier joueur à atteindre le numéro final gagne le jeu.

9 VIES: 3-9LF (VIES), OPTION 2-16 JOUEURS

1. Le jeu joue tous les numéros de 1à 20 et l'oeil de boeuf dans une séquence ciruclaire.
2. Chaque joueur commence avec 3, 4,.. ou 9LF (Vies) prédéfinies.
3. Les joueurs doivent toucher le 1 dans la 1ere manche, le 2 dans la 2eme manche et ainsi de suite jusqu'à “-bE-” dans la 21eme manche, puis à nouveau le 1 dans la 22eme manche et ainsi de suite.
4. Chaque joueur doit toucher le numéro cible au moins une fois par manche, sinon il perd une vie.
5. Le dernier joueur à rester en vie est le gagnant de la partie.

TENNIS: 2-5G (JEUX), 1, 3, 5T (SETS), OPTION 2 JOUEURS

1. Ce jeu a des règles similaires au jeu réel de tennis. Dans le tennis, il y a 3 sets pour les femmes et 5 sets pour les hommes. Mais afin re réduire le temps de jeu, vous pouvez choisir les options de 1, 2, 3, 4 ou 5 sets; 3 ou 5 sets sont aussi disponibles.
2. Le jeu est conçu pour 2 joueurs uniquement et les règles sont les suivantes:
   2.1 Un joueur est le serveur (affichage SEr 1 ou SEr 2) et un autre est le receveur (affichage PL-2ou PL-1).
   2.2 Le serveur SEr 1 sert en premier. Chaque serveur sert pour un jeu alternativement en général. La cible du serveur est de toucher n'importe quel numéro parmi le 15, 16,…20 ou l'oeil de boeuf avec les 3 fléchettes, sinon le receveur marque un point.
   2.3 Le receveur doit retourner le même numéro touché avec une es trois fléchettes, sinon la balle est gagnante pour le sreveur. Le numéro de jeu changera automatiquement pour le suivant après le “retour” du receveur.
   2.4 Par exemple, le SEr 1 touche le 20, le PL-2 réussit son retour en touchant le 20,puis le numéro de cible change pour “-bE-” (Oeil de boeuf) pour le serveur 1; puis le 1 pour le PL-2, le 3 pour le SEr 2 et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur rate la cible et l'autre joueur gagne donc le point. Le serveur relance la balle sur une nouvelle cible et ainsi de suite.
3. Un joueur doit gagner pour gagner un jeu et gagner 6 jeux pour remporter un set.
4. **Deuce:** Lorsque le score est 3:3 dans un jeu, un joueur doit devancer son adversaire de 2 points pour remporter le jeu ou être le premier à obtenir 10 balles si le jeu se continue jusqu'à 9:9.
5. To win the Tennis game with different options:

OPTIONS	2G	3G	4G	5G	1T	3T	5T
GAGNER	2G	3G	4G	5G	6G	2set	3 set
DEVANCER	2G	2G	2G	2G	2G		

6. Tie-breake: Lorsque dans un set le jeu est à 6:6, le joueur obtient une 7eme balle doit devancer son adversaire de 2 points pour remporter le jeu ou être le premier à obtenir 10 balles si le jeu se continue jusqu'à 9:9. Le premier joueur à atteindre les 6 jeux sert 1 balle, puis chaque joueur.sert alternativement 2 balls en jouant un tie-breake.

CRICKET ANGLAIS: (---, OPTION 2 JOUEURS)

1. Ce jeu n'est que pour deux joueurs uniquement, un joueur agit comme le pitcher et l'autre comme le batteur. Le but du pitcher est d'accumuler 9 marques aussi tôt que possible pour empêcher le batteur d'obtenir un meilleur score et le but du batteur est d'obtenir autant de points que possibles avant que le pitcher n'ait accumulé 9 barrières.
2. Règles générales:
   2.1 La cible du pitcher (Pit1 ou 2) est l'oeil de bouef. Chaque tir sur l'oeil de boeuf extérieur compte comme 1 barrière, alors qu'un tir sur l'oeil de boeuf intérieur compte pour 2 barrières; les autres numéros sont sans effet.
   2.2 Le batteur (bAt 1 ou 2) peut toucher n'importe quel numéro (comptes doubles et triples). Le score n'est valable que le score total par manche dépasse 40 points; par exemple, 46-40=6 points, le score tptal est inférieur à 40, donc aucun point n'est compté.
   2.3 La manche est terminée lorsque le pitcher a accumulé les 9 barrières. Pressez le bouton CHANGEMENT pour changer de manche.
   2.4 Le jeu se termine lorsque la 2nde manche est achevée. Le tableau de fléchettes comparera le score final des 2 joueurs et les classera avec F-1 ou F-2 selon leur score pour indiquer quel est le meilleur.

FOOTBALL : 6-15RD (MANCHE), OPTION 2-16 JOUEURS

1. Le but du jeu est de prendre possession de la balle par un tir et de toucher ensuite l'oeil de boeuf, puis de marquer enfin un but en touchant un double segment, sauf l'oeil de boeuf intérieur pour pouvoir accumuler un score élevé.
2. Le joueur peut continuer à toucher tout segment double pour éliminer un score jusqu'à ce qu'un autre joueur prenne possession du ballon. Chaque tir sur un segment marque 1 point.
3. Le joueur avec le score le plus élevé gagane la partie après que le jeu soit fini.

GOLF: (9H-18H, OPTION 1-16 JOUEURS)

1. Le but du jeu est d'obtenir 3 marques dans chaque trou avec le monis de tirs que possible (Affichage Ho #).
2. Chaque joueur doit continuer à tirer sur le numéro précis jusqu'à ce qu'il obtienne 3 marques en touchant 1 triple, 1 double plus 1 ou 3 simples, puis doit aller sur le numéro suivant après que tous les joueurs aient 3 marques sur ce numéro.
3. Les numéros précis sont 1 sur Ho 1, 2 sur Ho 2… et 18 sur Ho 18 in séquence. Chaque fléchette réussie compte pour 1 club, que le joueur l'ai réussi ou non.
4. Le joueur avec le plus petit nombre de tirs gagne le jeu.

BILLARD (9 BOULES): 4-13 POINTS, OPTION 2-16 JOUEURS

1. Le but du jeu est de toucher autant de “Boule.9” que possible pour accumuler un score jusqu'au nombre de points prédéfini.
2. Tous les joueurs tirent sur les numéros 1 à 9 in séquence dans un cercle. Chaque tir fait passer le numéro au suivant. Les Nos. de 1 à 8 valent 0 point, seul un tir sur le No. 9 produit 1 point, puis te doivent de nouveai tirer sur le No. 1 en un cercle.
3. Le jeu n'est pas limité à 3 fléchettes par manche. Le joueur actuel peut continuer à lancer des fléchettes s'il est en mesure de toucher chaque numéro cible en jeu avec chaque fléchette.
4. La manche du joueur actuel se terminera et passera sur celle du joueur suivant sous les conditions suivantes.

SNOOKER: (---, OPTION 2-16 JOUEURS)

1. Le but ud jeu est de faire croiser une boule rouge dans l'ordre contre les autres 6 boules pour marquer des points. Les boules de couleur de 2 à 7 doivent être touchées dans l'ordre après que la dernière boule rouge (oeil de boeuf) et une boule de couleur aient été touchées (si le joueur peut la toucher après l'oeil de boeuf). Le joueur avec le nombre de points le plus élevé gagne la partie à la fin du jeu.
2. **Boules rouge:** 8, 9, 10…20 & Oeil de boeuf. Les tirs doivent se faire dans l'ordre et chaque tir de la boule rouge marque 1 point.
3. **Boules de couleur:** 2, 3, 4, 5, 6, 7. Chaque tir d'une boule de couleur compte pour le numéro inscrit sur sa surface.
4. Le jeu ne se limite pas à 3 fléchettes par manche, le joueur actuel peut continuer à lancer des fléchettes aussi longtemps qu'il peut continuer à toucher le nombre en jeu.
5. Le joueur verra sa manche terminé et passer à celle du joueur suivant dans les conditions suivantes:
   a). Le joueur rate toutes ses 3 fléchettes au début de la manche.
   b). Le joueur suspend un tir sur le numéro en jeu après son premier tir.

BASEBALL: 3-9RD, 2-16 JOUEURS (combinés en 2 équipes)

1. Le jeu est conçu pour 2 à 16 joueurs séparés en 2 équipes; les règles du jeu sont les suivantes:
   a). Chaque équipe désigne un “pitcher” (affichage Pit 1 ou Pit 2) pour lancer la balle aux batteurs de l'équipe adverse de 15 à 20 ou l'oeil de boeuf. Le pitcher de l'équipe 2 (Pit 2) commence le jeu en lançant des fléchettes.
   b). Les autres joueurs sont des batteurs, l'équipe 1 est affichée comme t1-1, t1-2… à t1-8 et l'équipe 2 est affichée comme t2-1, t2-2… à t2-8.
   c). La balle est une droite si le pitcher a touché un des numéros cibles et le batteur aura alors à toucher le segment spécifique du numéro touché par le pitcher; voici de plus amples détails:

Pitcher touche 15, 16, 17, 18, 19, 20 ou oeil de boeuf	Le batteur touche le segment touché par le pitcher			
	SINGLE	**DOUBLE**	**TRIPLE**	**BOEUF**
SIMPLE	**Va sur base 1**	**Va sur base 1**	**Va sur base 3**	manqué
DOUBLE	manqué	Retour	manqué	manqué
TRIPLE	manqué	manqué	Retour	manqué
BOEUF	manqué	manqué	manqué	Retour

   d). L'équipe de batteur obtient 1 point lorsqu'un coureur atteint la base de départ.
   e). Le batteur actuel sera envoyé sur la base 1 là où le pitcher a raté toutes les 3 fléchettes.
   f). Le batteur sera éliminé s'il a trois échecs sur le segment spécifiques. Le rôle sera changé avec 3 outs. Chaque équipe doit avoir 3 outs pour terminer une manche.
   g). L'équipe avec le score le plus élevé est la gagnante à la fin du jeu.

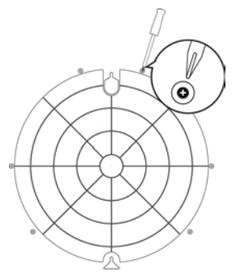
LIBRE

1. En général, hcaque joueur lance 3 fléchettes par manche. Mais ce jeu est conçu pour les débutants et quiconque voulant s'exercer. Ce jeu permet aux joueurs de lancer 10, 20 ou 30 fléchettes par manche pour obtenir les scores les plus élevés.
2. Ce jeu se joue avec tous les numéros, y compris l'oeil de boeuf et les doubles et triples.
3. F-1 signifie que ce joueur a le meilleur score.

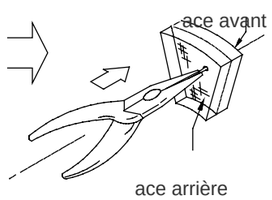
DEPANNAGE

Avant d'envoyer le jeu en réparation,effectuez les vérifications suivantes:

Problème	Point à vérifier	Solution
Pas d'alimentation ou pas d'affichage	L'adaptateur est-il bien branché sur la cible et sur la prise électrique du secteur ?	Réinstallez l'adaptateur
Affichage irrégulier		Débranchez l'adaptateur et attendez 2 secondes, puis rebranchez l'adaptateur.
L'affichage indique “Stuck” et émet un bip sonore		Enlevez les fléchettes de la cible.
Les pointes des fléchettes sont cassées.		Ouvrez le couvercle arrière de la cible et enlevez les pointes cassées des fléchettes coincées derrière les segments. N'essayez jamais d'accéder aux circuits électroniques. (voir le schéma ci-dessous)



Dévissz le fond de la cible et ouvrez la cible.



Avec une pince à bec fin, poussez la opinte cassée de la face arrière vers la face avant du segment.